

## **EI CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO**

Por Milagros Guzmán López

### **Introducción**

---

Una educación participativa que intenta aproximarse a la realidad del entorno social de los alumnos, no puede ignorar la importancia que supone el uso de los diferentes medios de comunicación y los valores didácticos que éstos aportan como forma de integración de la enseñanza en el contexto cotidiano.

Nadie duda hoy del alto poder de atracción que los tebeos han tenido desde hace varias décadas y siguen teniendo aún entre el mundo infantil y juvenil. En el mundo de los adultos se valora cada día más tanto por la atracción que el tebeo produjo cuando se era niño o adolescente como por la calidad, movimiento cinematográfico y narrativa visual que aporta a la cultura de personas en educación, y cómo no, en diversión permanente.

### **Breve recorrido histórico**

El cómic, tebeo o historieta es un medio narrativo de comunicación social, donde se cuentan historias y sucesos, combinando generalmente imágenes y textos en un mensaje global. Los textos suelen ir siempre subordinados a las imágenes, que pueden aparecer sin palabras (historietas mudas), sin por ello perder su valor comunicativo. Generalmente, textos e imágenes se combinan, formando una unidad de comunicación sintética superior, que es más que la simple suma de ambos códigos.

Los antecedentes del medio se remontan a los retablos medievales donde aparecía ya la imagen de forma secuencial. Pero es en el siglo XVIII cuando se van a popularizar, rondando por las calles unos papeles aleluyas, que no eran más que unos pliegos gráficos con una finalidad esencialmente jocosa y lúdica. A finales del siglo pasado, coincidiendo con la universalización de la escuela gratuita y pública y el comienzo del acceso de grandes masas sociales a la educación, va a cristalizar este nuevo género de

expresión. Fue el periodismo americano el que los popularizó como medio narrativo de comunicación social, con el objeto de atraer mediante las ilustraciones a nuevos lectores. Outcault pasa por ser el fundador de la historieta moderna con las aventuras y peripecias de un personaje de los arrabales neoyorkinos, Yellow Kid.

El género evoluciona considerablemente durante este siglo, alcanzando en nuestro país un fuerte impulso en la década de los años sesenta y setenta, convirtiéndose en no sólo un lenguaje de expresión infantil, sino también en un canal de comunicación para la población adulta.

### **Características del Cómic:**

El cómic posee un lenguaje mixto, al estar formado por imágenes y texto. En esta integración existe un predominio de la imagen. Analizaremos brevemente los dos tipos de códigos:

#### **a) Código Visual:**

**Viñeta:** Es la unidad mínima de narración. Puede ser cuadrada, rectangular, circular, ovalada...

El contorno suele ser rectilíneo y cerrado, aunque se reconoce el carácter altamente convencional de dicha línea, incluso a veces, puede aparecer interrumpida u ondulada, como en el caso de vuelta atrás (FLASH\_ BACKS) o en el sueño.

**Los Planos:** El cómic utiliza una serie de encuadres o planos tomados del cine como son el gran plano general ( ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción), plano general ( dimensiones semejantes a la figura humana, lo encuadra de la cabeza a los pies), plano americano ( encuadra la figura humana a la altura de las rodillas) , primer plano ( selecciona desde la cabeza a los hombros), plano medio ( recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje), plano detalle ( selecciona una parte de la figura o un detalle que hubiera pasado desapercibido).

**b) Código gestual:**

Los gestos constituyen para los personajes del cómic, junto con los diálogos, el modo primordial de expresión y admite muchas variantes. Elementos de dicho código pueden ser los siguientes:

- Cabello erizado: terror, cólera.
- Cejas altas: sorpresa.
- Cejas fruncidas: enfado.
- Mirada ladeada: maquinación.
- Ojos muy abiertos: sorpresa.
- Ojos cerrados: sueño, confianza.
- Ojos desorbitados: cólera, terror.
- Nariz oscura: borrachera, frío.
- Boca muy abierta: sorpresa.
- Boca sonriente: complacencia, confianza.
- Comisura de labios hacia abajo: pesadumbre.
- Comisura de labios hacia abajo mostrando dientes: cólera.

**Figuras cinéticas:** Los signos cinéticos expresan la ilusión del movimiento o trayectoria. Su representación puede ser muy variada: líneas próximas y paralelas, más o menos densas, que indican la dirección de un cuerpo, espada, brazos... Las nubecillas detrás de un coche o alguien que corre, las líneas que marcan la solución a una acción violenta, los trazos cortos que rodean a un personaje que corre, se cae o tambalea. Su lectura siempre es obvia.

**Color:** Es un elemento que juega un papel muy importante en la composición de la viñeta, de la página...

En cuanto a la función psicológica, el color puede servir para reforzar los caracteres de los personajes y ambientes, para conocer de manera más profunda al emisor del mensaje o para provocar un sentimiento de identidad o de rechazo en el receptor. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas diferentes.

**c) Código Verbal:**

El texto cumple la función de expresar los diálogos y pensamientos de los personajes, introduce información de apoyo y evoca los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

**El bocadillo:** Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Consta de la parte superior o globo, y el rabito o delta que señala al personaje que está hablando.

El globo se puede dibujar de forma continua y se llama contorno normal, puede delinearse con formas temblorosas y significa debilidad, temblor, frío o puede dibujarse en forma de dientes de serrucho, y significa una vibración de la voz como un grito, irritación, voz desencajada, o procedente de un altavoz, de un teléfono... Si las líneas son discontinuas significan que hablan bajito ( para expresar secretos, confidencias...). El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza un personaje en su conversación.

**La cartela y el cartucho:** La cartela es la voz del narrador. Este texto se coloca en la parte superior de la viñeta y suele ser rectangular. El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas.

**La onomatopeya:** Es la imitación de sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Muchas de ellas provienen del inglés:

Crack: quebrar, crujir.

Splash: salpicar, chapotear.

Click: sonar con uno o más golpes.

Sniff: olfatear.

Glup: engullir, tragar.

Además de su sonido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño...

**Letras:** El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Si habla alto se usarán letras grandes, si es tono confidencial serán letras pequeñas, si se canta se pondrán con ritmo ondulante y se completarán con signos musicales.

**Ideogramas y metáforas visualizadas:** Son transposiciones de enunciados verbales a imágenes. Como ejemplos apuntamos los tacos son sustituidos por sapos, culebras, calaveras; la bombilla se usa para señalar una idea genial; las estrellas que se ven alrededor de un porrazo; la interrogación cuando el personaje está confundido o la admiración cuando está sorprendido.

### **Utilización didáctica**

Las posibilidades de utilización del cómic en el aula son inmensas y dependen tanto del interés que profesores tengan por hacer uso de un lenguaje iconográfico, como de la motivación previa de los alumnos. En todo caso, el uso de un lenguaje expresivo como éste, debe responder a una seria planificación didáctica, donde se recoja explícitamente cuáles son las intenciones educativas del uso del medio.

### **Lectura de cómics y tebeos**

Todos los medios de comunicación ejercen una notable influencia. Integrarlos en el aula debe responder esencialmente a la búsqueda de un ambiente propicio que favorezca la reflexión de los alumnos sobre los códigos que emplean, sus intenciones comunicativas y sus impactos en los lectores. Es cierto que este proceso de captación

reflexiva y crítica ha de estar adaptado a los intereses de cada grupo o de cada individuo.

Hay una amplia gama de historietas en el mercado, de los más variados estilos y temáticas, algunos de ellos de una óptima calidad literaria y cultural.

La lectura de cómics en las aulas pueden ser un punto de arranque para el comienzo de unidades didácticas, trabajos interdisciplinares, monografías de aula... en definitiva, para potenciar un proceso globalizador de la enseñanza que a veces difícilmente se alcanza con la parcelación del saber de los libros.

### **Producción de cómics**

La creación de tebeos e historietas en el aula se convierte, sin duda, en una actividad interdisciplinar, con altas dosis de motivación para los alumnos. La elaboración de un cómic supone poner en marcha un amplio conjunto de mecanismos que afectan a las diversas áreas de cualquier acción formativa: comunicación, formación, aprendizaje, relaciones humanas, orientación profesional, entrevistas, idiomas, técnicas profesionales, prevención de accidentes, seguridad en el trabajo, legislación ...

La confección de cómics supone esencialmente poner a los alumnos en una situación de productores de información para adentrarse en todo el proceso de la comunicación desde su configuración en el plano del emisor, hasta la recepción por parte del lector. Para profesionales que van a formar a otros profesores es imprescindible conocer técnicas de elaboración de cómics.

Inicialmente los alumnos tendrán que comenzar a trabajar en equipo, observando la realidad y situaciones cotidianas para de ellas entresacar la *trama* que va a constituir su mensaje. Por ello desde el aula se debe comenzar con un proceso de investigación y sus consiguientes fases de observación, síntesis, recopilación y documentación.

Una vez que se tiene seleccionada la historia, es preciso transformarla lingüísticamente al lenguaje del tebeo, elaborando el *guión*, tanto literario como técnico, incluyendo los textos narrativos, los descriptivos, los diálogos, monólogos, soliloquios, e incluso anotaciones para incorporar onomatopeyas, líneas cinéticas... en el guión técnico.

Simultánea o posteriormente, se habrá ido trabajando con la *realización icónica* de los dibujos y las viñetas que acompañarán a los textos en este lenguaje comunicativo.

La siguiente fase es la secuenciación y montaje de todas las viñetas para formar esa síntesis superior que es el relato.

Es aconsejable comenzar esta fase creativa con la elaboración de cómics que se limiten a la recreación de historietas, ya elaboradas por otros alumnos, en folletos publicitarios o comercializadas. Esta forma de trabajo inicial tiene la ventaja de que no obliga a los alumnos a realizar todo este proceso de creación al completo (textos, imágenes, secuencias, etc.), focalizándose en aspectos concretos en primer lugar, para ir progresivamente centrándose en las distintas fases.

En todo caso, la elaboración de cómics en el aula es un sistema sencillo, de fácil creación y que fundamentalmente requiere muy pocos instrumentos técnicos, sin dejar por ello de ser un óptimo medio de adentrarse en el mundo de la comunicación audiovisual en todas sus fases y complejidad.

Un proceso paralelo al de las historietas -que veremos a continuación- es el de las fotonovelas educativas, que sustituyen los dibujos por fotografías de elaboración propia o recortadas de impresos y revistas.

### **Integración del cómic en la Enseñanza**

La lectura de imágenes, y en este caso las imágenes secuenciadas, en la dinámica que genera el cómic, y la producción de guiones y viñetas ofrecen un recurso motivador para interesarse por las diversas materias de cualquier plan formativo, al mismo tiempo que introduce a los no iniciados, y refuerza a los que lo conocen en el mundo gráfico visual de la historieta.

Es posible elaborar historietas de casi todas las materias, al tiempo que se trabaja con técnicas lingüísticas variadas: el diálogo, el monólogo, expresiones coloquiales... La utilización didáctica de los tebeos en el aula puede ir, por tanto, según reseñamos, desde la lectura de este medio de comunicación social, seleccionando de la amplia variedad de historietas existentes en el mercado, aquéllas que se presten a una mayor aplicación en el aula, hasta favorecer desde esta dimensión, una lectura crítica del

medio, analizando junto con los alumnos, los clichés sociales y patrones que aparecen en los tebeos comercializados, favoreciendo el conocimiento de los mecanismos que estos medios ponen en juego.

Es posible además, proponer desde el aula un conocimiento técnico del medio, iniciando y profundizando con los alumnos tanto en los códigos visuales (encuadres, planos, secuenciaciones, signos cinéticos, etc.) como en los códigos verbales (cartuchos, textos, bocadillos...).

La creación de cómics en las aulas favorece el trabajo de investigación, ofreciendo una fuerte motivación, implicando el proceso de enseñanza en un aprendizaje significativo -y por tanto- dentro de las nuevas corrientes psicológicas del aprendizaje funcional.

La combinación del lenguaje icónico y verbal permite favorecer un desarrollo integral de diferentes dimensiones de la personalidad, en una síntesis interdisciplinar. Con el cómic, los personajes -y a través de ellos los propios alumnos- hablan (expresión lingüística), se mueven (expresión dinámica), se expresan con gestos y muecas (expresión dramática), se relacionan (expresión social), se ubican en contextos (expresión natural), etc.

Los objetivos de la utilización didáctica del cómic en el aula deben responder siempre a esa necesaria lectura crítica y creativa que en la actualidad se ha de desarrollar para no ser auténticos «analfabetos icónicos» en la sociedad de la comunicación audiovisual.

### **Actividades para los alumnos/as a partir de 5/6 años:**

#### **Actividad 1:**

A Mortadelo lo podemos convertir en el campeón del vocabulario. Con él podremos realizar innumerables tipos de actividades. Sus disfraces nos ayudarán a aprender léxico del vestuario, de las profesiones o de los animales, por acotar de alguna manera el amplio mundo que nos muestra este detective tan particular. Hemos preparado un juego para aprender el vocabulario de las prendas de vestir y las profesiones. Basado en la dinámica del juego de los barcos: hay que localizar en qué casillas se esconden los disfraces de Mortadelo.



**Procedimiento:** antes de realizar el juego los alumnos ya deben conocer a Mortadelo y su afición por los disfraces. Para iniciar la actividad, se reparten las instrucciones del juego. Si queda alguna duda, el profesor aclarará las normas del juego. Se sortea a cara o cruz quién va a ser el jugador A, que sale primero y se reparten las fichas a cada alumno, advirtiéndoles que no pueden ver la del compañero/a y, si se considera oportuno, también la ficha de vocabulario. Se les deja cinco minutos para que se familiaricen con los dibujos y el vocabulario. A partir de ahí se comienza a jugar.

### **Actividad 2:**

Les damos a los alumnos/as una tira de viñetas de Mafalda. Las viñetas no tienen texto, solo aparecen dibujos. Un dato a tener en cuenta en la selección de las viñetas es que se pueda ver una secuencia clara de los acontecimientos para que los niños sean capaces de narrar lo que ocurre en los dibujos. En un primer momento podemos hablar de las viñetas en el gran grupo, pasando luego al trabajo individual. Los niños tendrán que recortar las viñetas y ordenarlas en el orden apropiado.

### **Actividades con los alumnos/as a partir de 5/6años:**

#### **Actividad 1:**

Los niños/as crearán su propio cómic a partir de la lectura de un cuento conocido. Este tipo de actividad puede aplicarse a distintos temas, según el cuento que se elija. Una vez leído el cuento, les daremos unas pautas para la creación del cómic. Les entregaremos una cartulina dividida en distintos cuadrantes, en cada cuadrante irán dibujando lo que ocurre en el cuento leído y después les añadirán los bocadillos con el texto que ellos crean que corresponde. Haremos hincapié en que hagan uso del diálogo entre los personajes. Con esta actividad fomentamos el uso del lenguaje coloquial y el diálogo, así como la secuencia de acontecimientos, además de fomentar la creatividad artística.

**Actividad 2:**

Esta actividad se hará por parejas, entregaremos a cada pareja un sobre con viñetas recortadas de un cómic de Zipi y Zape. Por un lado tendrán las viñetas y por otro los bocadillos. Cada pareja tendrá que ordenar las viñetas y bocadillos y pegarlas en una cartulina, después podrán colorear las viñetas. El objetivo de la actividad es que los niños/as se familiaricen con el lenguaje del cómic y con la secuencia de acontecimientos en una historieta. Para atender las necesidades especiales de algunos alumnos/as, podemos presentar las viñetas con los bocadillos correspondientes y solo tendrían que ordenar la secuencia de las viñetas.

**Valoración Personal**

Antes de comenzar a elaborar el trabajo no se me ocurrían ideas de cómo o para qué utilizar el cómic en el aula. Tras haberme documentado a través de las lecturas que aparecen en la bibliografía, he llegado a la conclusión de que el cómic es una fuente de aplicaciones didácticas en diversos ámbitos de la enseñanza.

**Bibliografía**

- <<http://www.usuarios.lycos.es/humorgoomer>>
- <<http://www.geocities.com/capecanaveral/4318/goomer.htm>>
- <<http://www.readwritethink.org>>
- <<http://www.superlopez.net>>
- <<http://www.Humorada.com>>
- <<http://www.scgi.mec.es>>

MILAGROS GUZMÁN LÓPEZ